

Konsep *Creativity, Confident, and Friendship* pada Perancangan Interior Sekolah Anak *Gymboree*

Clarissa Chandra dan Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra Surabaya

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail : cla.11.pinkcandies@gmail.com ; marianawibowo@petra.ac.id

Abstrak--- Pada bangunan sekolah anak, desain ruang interior merupakan sebuah perhatian utama, karena sebuah ruang interior yang didesain secara baik dan benar akan mampu menunjang proses belajar anak-anak. Sekolah *Playgroup Gymboree* ini memiliki prinsip mengembangkan kreatifitas dan sifat percaya diri pada anak serta menumbuhkan rasa sosialisasi antar anak. Selain itu, sekolah *Playgroup Gymboree* juga memiliki beraneka ragam kelas, yaitu kelas bermain dan belajar, kelas musik, kelas seni, kelas olahraga, serta kelas edukasi. Adanya keanekaragaman kelas pada satu sekolah inilah yang membuat sekolah *Playgroup Gymboree* menarik untuk dirancang. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah sekolah anak yang dapat memacu aspek kreatifitas, percaya diri serta rasa persahabatan antar anak. Metode perancangan yang digunakan meliputi pembuatan *critical review*, proposal desain, kajian literatur, lalu melakukan *survey*, membuat *programming*, skematik serta pengembangan desain, lalu dilanjutkan dengan desain akhir dan maket. Hasil perancangan akan menunjukkan bagaimana merancang sekolah yang mencerminkan *corporate identity Gymboree*, serta bagaimana cara menunjang kreatifitas, percaya diri serta persahabatan pada anak melalui desain.

Kata kunci : interior, sekolah anak, *Gymboree*, kreatifitas, percaya diri, persahabatan

Abstrac---- In the school building, the design of the interior space is a major concern, because an interior space is well designed and properly will be able to support the children's learning process. *Gymboree Playgroup* has several concept such as creativity, confidence and friendship. *Gymboree* also has a wide range of classes, such as play and learn, music classes, art classes, gymnastic classes, and educational classes. The diversity of the class at the school is what makes the school attractive to *Gymboree Playgroup* designed. This design aims to create a school that can spur creativity, confidence and friendship among children. Design methods used include the manufacture of critical review, proposal design, literature review, and conduct surveys, create programming, schematic and design development, and then proceed with the final design and mockups. Design results will show how to design schools that reflect *Gymboree corporate identity*, as well as how to support creativity, confidence and friendship in children through design.

Keywords: interior, playgroup, *Gymboree*, creativity, confident, friendship

I. PENDAHULUAN

Pada era yang mengandalkan kemajuan teknologi ini, pembelajaran pada anak usia dini kini menjadi isu publik yang sangat diminati. Jika pada jaman dahulu anak mulai memasuki dunia sekolah saat usia empat tahun, saat ini anak-anak sudah mengenal dunia sekolah bahkan saat usianya belum genap dua tahun. Hal ini disebabkan oleh karena anak-anak adalah investasi negeri di masa datang dan masa depan bangsa ditentukan oleh anak-anak saat ini, maka upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia juga harus dilakukan sejak dini. Selain itu, ada alasan lain yang membuat anak-anak harus menghadapi sekolah sejak usia dini, yaitu keterbatasan waktu orang tua untuk mendampingi anak-anak, sehingga mereka lebih memilih untuk memasukkan anak-anak ke sekolah daripada harus berada seorang diri bersama pengasuh di rumah.

Tumbuh berkembangnya anak-anak ditentukan oleh kualitas sekolah yang baik. Sekolah yang mampu memenuhi kebutuhan anak-anak secara baik tentunya akan membentuk pribadi yang baik pada anak-anak. Pada kenyataannya, sekolah anak yang ada belum terlalu memperhatikan aspek desain, padahal sebuah desain yang baik dapat menstimulasi kemampuan anak-anak untuk berpikir kreatif, serta menumbuhkan sifat percaya diri pada anak-anak sejak dini. Selain itu, desain juga dapat mempererat hubungan sosial dari anak yang satu dengan anak yang lain. Sekolah-sekolah yang ada saat ini hanyalah memikirkan aspek fungsional saja, dan mengesampingkan fungsi desain yang lain seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Sedangkan selain aspek fungsional dan desain, sekolah-sekolah anak yang ada hanya mempertimbangkan aspek kebutuhan belajar pada anak dan melupakan tentang pentingnya memenuhi kebutuhan anak lainnya, kebutuhan makan dan istirahat misalnya. Seperti yang telah disebutkan diatas, mayoritas orang tua pada jaman ini sangat sibuk dan mengutamakan kehidupan karirnya, sehingga banyak kejadian lupa atau terlambat menjemput anak-anak di sekolah. Padahal anak-anak usia dini membutuhkan waktu istirahat atau tidur yang banyak, selain itu juga membutuhkan asupan makanan yang bergizi. Sementara saat anak bersekolah, sangat sulit untuk membawakan bekal makanan pada anak, bahkan untuk membawakan susu formula pun kadang-kadang orang tua tidak memiliki cukup waktu, sehingga pada akhirnya mereka memberi bekal susu kemasan pada anak-anak mereka.

Berdasarkan uraian di atas, sekolah memerlukan desain yang dapat menarik perhatian anak serta memberikan pengaruh yang baik pada anak-anak sejak dini, selain itu sekolah juga membutuhkan fasilitas yang mampu memenuhi 3 kebutuhan penting anak, yaitu bermain, tidur dan makan. Oleh karena itu, perancangan sekolah yang dibutuhkan adalah sebuah perancangan dengan fasilitas *Kids Care* dan juga *Kid's Café*. Perancangan sekolah ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap tumbuh kembang pribadi anak dan dapat memenuhi kebutuhan anak-anak yang paling mendasar, karena jika anak-anak terpenuhi kebutuhannya, maka proses tumbuh kembangnya akan berjalan dengan baik pula.

II. METODE PERANCANGAN

A. Tahap Critical Review

Tahap ini merupakan tahap paling awal dari sebuah perancangan, yaitu mencari inspirasi melalui membaca buku-buku yang berhubungan dengan perancangan.

B. Tahap Penyusunan Proposal Desain

Tahap penyusunan sebuah proposal untuk diajukan guna memenuhi persyaratan penyelesaian program studi Desain Interior S1.

C. Tahap Kajian Literatur

Tahap pencarian data literatur yang berhubungan dan mendukung karya perancangan kemudian menyusunnya secara sistematis.

D. Tahap Survey

Tahap dimana penulis melakukan survey lapangan untuk mendapatkan data objek sejenis atau data lapangan.

E. Tahap Programming

Tahap penyusunan sebuah rencana atau program yang akan digunakan untuk perancangan.

F. Tahap Skematik Desain

Tahap pembuatan beberapa alternatif gambar desain.

G. Tahap Pengembangan Desain

Tahap pembuatan pengembangan desain dari alternatif skematik yang dipilih.

H. Tahap Desain Akhir

Tahap ini merupakan tahap penyelesaian sebuah desain yaitu dengan membuat gambar penyajian sebagai hasil desain akhir.

I. Tahap Maket

Tahap paling akhir dari sebuah desain yaitu pembuatan maket sebagai visualisasi perancangan dalam skala.

III. HASIL DAN DISKUSI

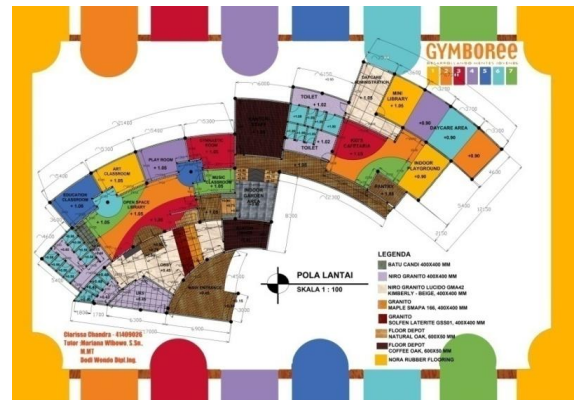
A. Denah Objek Perancangan



Gambar 1 : Denah perancangan

Dari denah atau tampak atas ruang, dapat kita lihat bahwa pola organisasi ruangan berdasarkan dengan urutan kegiatan manusia atau analisis kebutuhan ruang dan perabot. Terdapat banyak sekat dalam ruang, yang bertujuan memisahkan ruangan berdasarkan dengan aktifitas yang dilakukan pengguna. Selain itu, sekat-sekat dalam ruang ini memang sengaja diletakkan untuk meningkatkan konsentrasi anak-anak dalam melakukan berbagai aktifitas yang berbeda dan untuk mencegah anak-anak agar tidak berlari-lari dalam ruang.

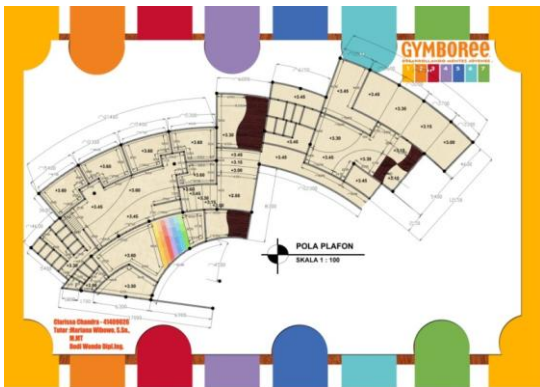
B. Pola Lantai



Gambar 2 : Pola Lantai

Kita dapat melihat dari pola lantai, bahwa ketinggian lantai dibuat berbeda-beda sesuai dengan masing-masing area. Hal ini bertujuan untuk mencegah anak-anak agar tidak berlari-lari dalam ruangan. Warna dan material lantai pun dibuat berbeda-beda sesuai dengan aktifitas yang dilakukan pada masing-masing area, karena disesuaikan dengan sifat anak-anak yang tidak dapat menghafal ruangan, dengan membedakan warna dan material lantai, anak-anak dapat dengan mudah mengingat ruangan-ruangan dan berbagai area yang ada.

C . Pola Plafon



Gambar 3 : Pola Plafon

Pola plafon dirancang dengan ketinggian yang berbeda-beda dengan dilengkapi *hidden lamp* untuk memperindah ruangan dan menghadirkan suasana hangat dalam ruang. Plafon warna-warni dihadirkan di area penerimaan murid atau *lobby* untuk menarik perhatian anak-anak serta untuk menghadirkan suasana *familiar* dan kesan menyambut anak-anak.

D. Lobby



Gambar 4a : Lobby's Receptionist



Gambar 4b : Lobby's Waiting Room

Area *lobby* didesain lebih ceria dan terang daripada area lainnya. Hal ini dikarenakan *lobby* merupakan area dimana para murid pertama kali memasuki area sekolah, maka area ini harus didesain dengan baik agar anak-anak tidak takut untuk masuk sekolah. Desain meja *lobby* terinspirasi dari mainan anak yaitu "*lego*" dengan susunan dari bentuk geometris dasar yaitu balok.

Backdrop lobby didesain berwarna-warni sesuai dengan logo *Gymboree* sendiri, selain itu juga bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak. Sementara itu, area perpindahan antara *lobby* dengan ruang *open space library* didesain menarik dengan menghadirkan *gate of toys* yang bertujuan menyambut anak-anak dan mengurangi rasa takut anak-anak. Sementara itu juga terdapat area yang disebut "*wall of masterpiece*" yang merupakan area untuk memamerkan hasil karya anak-anak yang berupa gambar.

E. Open Space Library



Gambar 5a : Art Attack Area



Gambar 5b : Open Space Library



Gambar 5c : Creativity Area

Area ini sengaja dibuat terbuka dan ditengah-tengah ruangan karena minat membaca anak-anak yang sangat kurang, sehingga ketika anak-anak mau masuk kelas dan selesai kelas, area ini akan selalu dilewati oleh anak-anak. Sehingga secara tidak langsung akan menarik perhatian anak-anak untuk duduk sejenak dan membaca. Selain itu

di sebelah area administrasi perpustakaan, terdapat area khusus yang disediakan untuk meningkatkan daya kreatifitas anak, yaitu dengan cara melukis di dinding. Sementara itu, di depan masing-masing kelas ada tempat untuk meletakkan sepatu yang terbentuk dari bentuk dasar geometris yaitu lingkaran. Pada sisi lainnya terdapat jam dinding besar yang bertujuan untuk mengajarka dua hal pada anak-anak yaitu angka dan waktu. Di sebelah pintu menuju area eksperimental, terdapat bentukan berlubang-lubang untuk meletakkan foto anak-anak, dengan memasang foto anak-anak seperti demikian, maka anak-anak akan merasa dirinya dihargai dan dapat meningkatkan rasa percaya dirinya.

F. Education Class



Gambar 6a : Spelling Wall



Gambar 6b : Education Class

Kelas edukasi didesain dengan warna dominan biru, karena warna biru dapat meningkatkan fokus dan kreatifitas pada anak. Pada ruangan ini terdapat dinding yang didesain maju mundur dengan bentukan dasar persegi yang menghadirkan huruf "A-Z" untuk sarana belajar anak-anak. Penggunaan bentuk tanda baca yaitu tanda seru pada pintu adalah untuk mengajarkan anak-anak mengenal simbol-simbol. Dengan adanya simbol tanda seru pada pintu, diharapkan anak-anak dapat belajar arti dari simbol tersebut yaitu awas atau jika diaplikasikan pada interior sekolah anak berarti jangan ramai.

G. Art Class



Gambar 7a : Art Class



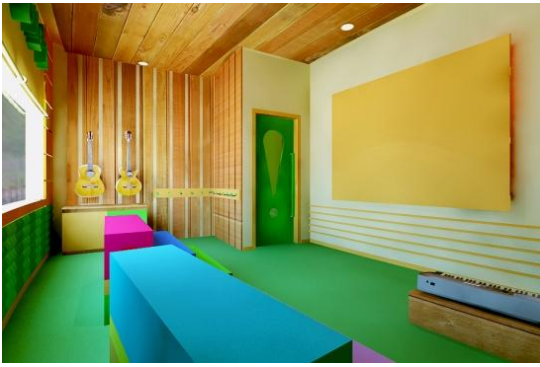
Gambar 4b : Color Wheel Wall

Kelas seni menghadirkan warna ungu sebagai warna dominan karena warna ungu dapat membantu pengembangan daya kreatifitas anak. Meja untuk menggambar didesain khusus yaitu multifungsi dimana "top table" dapat dibuka untuk penyimpanan kertas menggambar. Lemari penyimpanan didesain dengan banyak laci, agar peralatan menggambar atau melukis dapat disimpan secara terorganisir sesuai dengan jenis dan ukurannya.

H. Music Class



Gambar 8a : Music Class



Gambar 8b : Magneting Melody board

Kelas musik menggunakan warna dominan hijau, karena warna hijau merupakan lambang harmoni dan menenangkan. Area duduk untuk kelas music ini juga didesain multifungsi, dimana balok-balok kursi bisa dilipat dan menjadi balok besar yang rata dan dapat digunakan untuk panggung kecil. Sementara di bawah papan tulis, terdapat garis paranada yang terbuat dari magnet yang berfungsi sebagai sarana anak-anak untuyk belajar mengenai lagu dan not balok dengan menempelkan not-not balok dan lambang kunci yang terbuat dari magnet juga.

I. Gymnastic Class



Gambar 9 : Kelas olahraga

Kelas olahraga didesain dengan warna dominan merah karena warna merah dapat memacu anak-anak agar menjadi lebih aktif. Pada kelas ini terdapat area “*climbing wall*” agar anak-anak dapat melatih otot motorik mereka. Ruangan ini didesain dengan sedikit perabot karena aktifitas yang dilakukan dalam ruangan ini adalah aktifitas senam dan memanjat.

J. Play Class



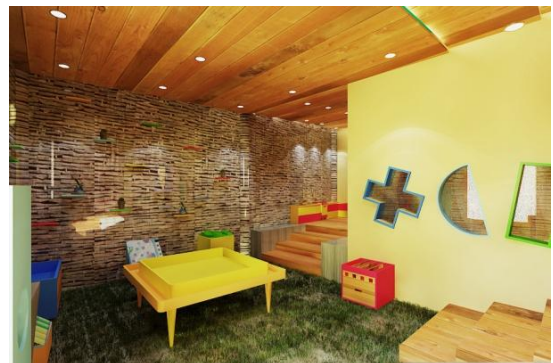
Gambar 10a : Children Play Room



Gambar 10b : Children Play Room

Ruang bermain ini menghadirkan warna kuning sebagai warna dominan, karena warna kuning dapat meningkatkan rasa persaudaraan. Ruangan ini didesain dengan adanya ambalan-ambalam berbentuk tabung dan balok kayu untuk meletakkan mainan dan boneka. Selain itu ada meja melingkar untuk bermain balok, meja ini didesain melingkar agar data mendekatkan sesama individu anak. Pada dinding yang menghadap ke arah area eksperimental, terdapat jendela-jendela dengan bentuk dasar geometris yang berbeda-beda agar anak-anak dapat belajar mengenai bentuk-bentuk dasar.

K. Experiment Area



Gambar 11a : Sand and Water Play Area



Gambar 11b : Experiment Area



Gambar 11c : Koridor

Area ini merupakan area dimana anak-anak dapat belajar mengenai air, pasir, magnet, udara balok dan lain sebagainya. Area ini didesain dengan menghadirkan suasana luar ruangan dengan dinding batu dan lantai rumput sintetis. Pada area antara “*Open space library*” dan area eksperimental terdapat area bermain dapur kecil yang sengaja dihadirkan agar anak-anak merasa seperti di rumah. Sedangkan di area antara area eksperimental dan kafe, terdapat mainan yang bertujuan mengajarkan gravitasi pada anak-anak.

L. Cafeteria & Indoor Playground



Gambar 12a : Cafeteria Area



Gambar 12b : Indoor Playground Area

Area Kafe didesain dengan menghadirkan focal point yaitu berupa pintu raksasa berwarna merah yang merupakan distilasi dari buah apel. Di area sebelah kanan

kafe terdapat area bermain dalam ruang untuk anak-anak yang ingin bermain setelah atau sebelum makan.

M. Daycare



Gambar 13 : Daycare area

Area ini merupakan area tidur atau tempat beristirahat untuk anak-anak. Dinding *wallpaper* dilengkapi dengan lampu-lampu dinding yang sesuai dengan konsep gambar dari dinding itu sendiri, sementara itu juga ada area perpustakaan mini untuk anak-anak yang ingin membaca terlebih dahulu sebelum tidur.

IV. KESIMPULAN

Perancangan interior sebuah sekolah yang memiliki *brand* tidak boleh lari dari logo, motto, konsep serta *corporate identity brand* itu sendiri. Seperti *Gymboree*, dengan menghadirkan warna-warna yang cerah dan hangat, selain itu dengan penggunaan bentuk-bentuk geometris dasar terutama persegi panjang seperti yang tertera pada logo *Gymboree*. Jajaran bentuk persegi panjang pada logo *Gymboree* diaplikasikan pada bentuk panel dinding serta bentukan perabot seperti kursi dan meja. Setiap ruangan memiliki warna dominan yang berbeda-beda sesuai dengan warna-warna yang terdapat pada logo *Gymboree*.

Untuk menunjang rasa kreatifitas, warna-warna yang ada pada logo dikombinasikan secara menarik, sehingga dapat merangsang kecerdasan serta kreatifitas anak, selain itu juga dengan menghadirkan dinding yang dapat digunakan ajang corat-corek bagi anak-anak. Kreatifitas dapat juga ditunjang dengan penggunaan perabot-perabot multifungsi yang dapat membuat anak berpikir bahwa satu benda bisa memiliki kegunaan lebih dari satu. Rasa percaya diri pada anak dapat dikembangkan melalui aplikasi desain yang tegas melalui bentuk-bentuk dan warna-warna yang berani, selain itu juga menghadirkan area-area yang dapat digunakan anak-anak untuk bereksperimen dan menggali potensi diri. Percaya diri pada anak juga dapat dibina dengan menghadirkan foto-foto dari anak-anak sendiri, dengan begitu, anak-anak akan merasa dirinya berharga dan dihargai, sehingga anak-anak dapat lebih percaya diri lagi. Sedangkan untuk membina hubungan social pada anak-anak dapat dicapai dengan menghadirkan perabot-perabot bermain yang memaksa anak-anak agar dapat menggunakannya secara berkelompok bukan individu.

Sekolah untuk anak-anak tentunya juga harus dapat merangsang anak-anak untuk mengembangkan dan melatih aspek motorik dan sensorik anak-anak, yaitu dengan cara penggunaan warna-warna yang tidak monoton sehingga mata dan otak anak-anak akan menangkap banyak warna dan mengombinasikannya sendiri dalam otak mereka masing-masing. Selain itu dengan menghadirkan material yang berbeda misalnya kasar dan halus, berat dan ringan, anak-anak dapat belajar mengenai tekstur dengan menyentuh dan merasakannya. Sedangkan untuk melatih otot motorik, pola lantai dibuat naik turun agar anak-anak dapat lebih banyak menggerakkan tubuhnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis C.C mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME karena telah memberikan kesempatan untuk menulis dan melakukan perancangan, serta kepada dosen pembimbing, orang tua, keluarga dan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam melakukan perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Church, Joseph. (1986). Memahami Anak-anak balita. Jakarta: PT. Eres Kencana Sakti
- [2] Dattner, Richard. *Design for Play*. Cambridge : MIT Press.1969
- [3] Fowler, Martin. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. London : Pearson. 2010
- [4] Minguet, Eva. *Kids Design*. Spain : Instituto Monsa de Ediciones, S.A. 2010.
- [5] Suptandar, J. Pamudji. *Desain Interior*. Djambatan. Jakarta. 1999
- [6] Tai, Lolly et. al. *Designing Outdoor Environments for Children*. New York : McGraw-Hill. 2006.
- [7] Weinstein, Carol Simon and Thomas G. David. *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*. New York: Plenum Press, 1987.